

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize o menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

SEGA



SEGA SATURN

TEC TOY



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| (a) Jogar video games | (d) Todas as anteriores |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das anteriores |
| (c) Curtir a Natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

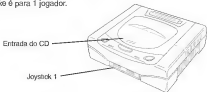
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma feral!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o Quake (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e seleccionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Console.
7. Quake é para 1 jogador.



VOLTE PARA CASA COMO HERÓI - OU NEM PRECISA VOLTAR!

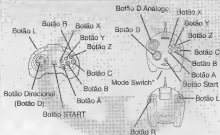
Chamo-se Quake.

É quem quer ou o que quer que seja, este maldenário instável está utilizando seu próprio Portal de Transporte para invadir complexos militares com seus mortais esquadrões de mutantes. Esquadrões programados para matar, roubar, sequestrar... enfim, fazer o que for preciso para acabar com os planos do Governo de utilizar o tão esperado projeto dos novos e avançados Portais de Transporte.

A Operação Contra-Atoque foi iniciada. E você - o único sobrevivente humano dentro do complexo - deve acabar com estas forças maléficas antes que elas assumam total controle sobre nossa tecnologia, e por fim sobre toda a raça humana.

Boa sorte, soldado. Volte para casa como um herói, ou então nem precisa voltar!

CONTROLANDO O JOGO



BOTÃO START	Para iniciar o jogo
BOTÃO DIRECIONAL ANALÓGICO	Para movimentar o personagem
BOTÃO A	Para saltar
BOTÃO B	Para executar movimentos especiais
BOTÃO C	Para executar movimentos especiais
BOTÃO Z	Ataque principal, 500% de dano instantâneo e 2 mil pontos de vida. Também pode ser usado para executar movimentos especiais
BOTÃO Y ou X	Para executar movimentos especiais
BOTÃO L	Para executar movimentos especiais
BOTÃO R	Para executar movimentos especiais

MENU PRINCIPAL

Para entrar neste menu, pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar uma opção. Pressione o Botão B para voltar ao jogo ou o Botão C para confirmar.

As seguintes opções aparecem no tela do Menu Principal:

NEW GAME

Inicia um novo jogo.

LOAD

Você pode carregar um jogo salvo anteriormente.

Quando quiser começar um jogo salvo, selecione aquela que deseja continuar, e pressione o Botão C.

SAVE

Este opção permite salvar o jogo em qualquer momento. Escolha um tipo de memória, e pressione o Botão C para salvar.

OPTIONS

Configure as opções de jogo de acordo com suas preferências.

OPÇÕES

Para acessar este menu, pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar uma opção. Pressione o Botão B para voltar ou esquerda ou direita para ajustar as opções de acordo com suas preferências, e pressione o Botão C para ver as outras opções.

CUSTOMIZE CONTROLS

Configure as comandos de jogo, atribuindo uma função para cada botão, ou utilize o padrão "Default".

RESET TO DEFAULTS

Restaura o configurado ao padrão original.

MUSIC VOLUME

Aumente ou diminua o volume da música.

SOUND VOLUME

Aumente ou diminua o volume dos sons do jogo.

STEREO SWITCH

Escolha entre som de som em estéreo ou mono.

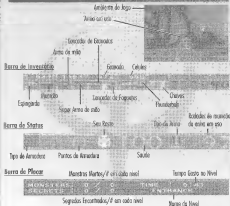
AMMO BAR

Escolha se o barra de munição deve (ON) ou não (OFF) aparecer na tela.

LOOKSPRING

Re-carregue automaticamente sua arma ao soltar o botão X.

T31 A D: 49050



On September 15, 1993, the following was received from the State of New York:

Results in brief

Monks as monks, students, or Powerups & Objects
students:

As a result, the model is able to capture the non-linear relationship between the variables and the response variable.

How to Write

Marta as condições de sua assinatura e a maneira
pequena se usam em casa. Soube a novidade com
surpreços quando chegou ao nível muito baixo.

Results in Focus

Passamos a noite sentados para ouvir o Barão de Sotões pelo Barão de Pousos. De lá, ouvimos a narração de memórias que você matou, bem como a narração de segredos desconhecidos, a tempo gasto no rio e o nome do rio. O rio de Pousos apareceu em frente do rio rio.

MESSAGENS DO ALTO

Em tempos em tempos, você irá receber mensagens no topo do jogo. Elas normalmente informam os itens que você possui. Algumas mensagens aparecem no meio de sua viagem, outras são as regras, estatísticas, portanto não as ignore.

TERMINANDO UMA MISSÃO

Uma vez completada uma missão, você encontrará um Portal ou um Arco d'água que o levarão a próxima missão. Suba no Portal ou passe através da água para seguir para a próxima missão.

Você recebe uma nova missão com a mesma natureza do anterior, ajudadora, correta e monótona que você terminou o nível anterior. Se você tiver mais de 100 pontos, você começará a nova missão com 100. Se algum Powerup estiver em uma no final da missão anterior, infelizmente ele não mais estará em ação.

TERMINANDO UM EPISÓDIO

Uma vez terminados todos os níveis de um episódio, você retornará ao Hall principal. Você iniciará um episódio novo tão facilmente quanto começa o jogo - somente ao apertando, sua navegação e sua coragem!

NÍVEIS DE QUAKE

EPISÓDIO 1: DIMENSÃO DOS AMALHECORADOS

Aqui você irá aprender a apagar o dente do canal de dente, e a usar grana da pólvora. Portes de moedas baratas para serem detetadas, enquanto você procura sobre o todo entre outras. Aprenda sua introdução enquanto você cria sua primeira obra de 7 níveis deste episódio.

Cada episódio tem um segredo especial. Portanto, esteja, obrigado!



EPISÓDIO 2: CANTEIRO DA MÃO E NEGRA

Prepare-se para sentir um pouco de sua própria magia, enquanto os mestres do Quake surgem em abundância. Aprenda a usar as armas de canhão, incluindo a Cópia dos Decadentes e o Manto da Morte. Utilize seus poderes e fique de olho nos níveis inimigos que vão surgir pelo caminho.



EPISÓDIO 3: O MUNDO DO TERROR

Chego da variedade alternativa ao reino do fogo infernal. Agora é hora de provar se você é bom mesmo. Fogueiras e um castelo à later-trás. Já sei, você precisa sobreviver às 4 fogueiras que rodeiam o lar da do lar e as Quatro de Fogueira. São expostas seis cartas pelo caminho... você vai precisar delas!



EPISÓDIO 4: O MUNDO DAS ANCIÕES

Se você gosta de quebrar cabeças e de não ter certeza de que seu resultado pode aguentar, seja bem-vindo ao Paraíso. De Inferno, se for o caso. Mas se não quiser, por o último trecho de seu caminho está agitado de dar e apertar. Todas as maneiras possíveis e imagináveis estarão aqui. Serão 8 Mesões onde sua pele é o prêmio máximo. Bem, mas se você chegou até aqui, você sabe que vai ser uma resposta perfeita para agora, não é?



CRÉDITOS

Série de Ajudas

Produtor Senior:

Stephen "Sgt./Doc" Hutchins

Produtor Associado:

Michael S. Johnson

Gerente de Produção:

Andrew Stein

Especialista de Produção:

Mark Sabatelli

Supervisor de Trilha:

Sean Budge, Michael McCollum

Assistente de Supervisão de Trilha:

Federico Wilo

Embaleiros:

Bob Schoffsch, Scott Allen

Manual:

Curtis Clarkson e Vladimir Mikhlin-Rodin

Departamento de Testes SQA:

Robert Armstrong, Nic Artalejo, Mike Collette,

The Dominator, Arnold Frazier, Rick Greer, Aaron

Harmon, Jeff Jorio, Jean-Claude Lablanc,

Marcus Montgomery, Abe Navarro

João & Seize

Canção e discurso original:

Michael Houston

Sistema Sings:

Bar "Buff" Fisher, David Locke,

Série "Special" Credits

Vozes:

Doug: I. S. Gilbey

Scott: Matt Mark

Alex: David Locke

Produtor: Matt Mark

Além da Original:

Terri Buzner

Além da Original:

"12" por SONIC: marioem

Produtor, Sencha "Buzbuz" Dubeyan

Capacidades: David Volante

CD "Verbal of Destruction" disponível em

<http://www.junkyardbent.com>

Agradecimentos Especiais:

à John Carmack, Benoit Alexander, Todd

Hollenhorst e todos da ID que tornaram este

projeto possível. Chris "Applaud" Coffin pelo

anagrama, Geroldine Desrosiers, Marcalyn Dittie,

Leda Goble, Paul Lange do Laboratory, Mark

Landstrom, Jojo Lyons, Mike Monkey, Anne

Mockering, Jackie Nyba, Heather Rosenberg,

Ellen Seamon, Indigo Stafford, Don Stevens,

Bernard Stok, Shaj Ustara, Cami Torres, Ritual,

Blue's News, maravilhoso conhecido: equipe da

SEEDY e os fãs de glês em geral

CRÉDITOS

Lista de Créditos de Desenvolvimento

Produtor Executivo

Paul Lange, Brian Acholsky

Gerente de Projeto

Mark Carter, Paul Bratton

Design dos níveis

Paul Krutzen

Supervisor do Programação

Paul Hargrave

Equipe de Programação

Paul Hargrave, Paul Schreiber, Eric Bruebach

Áreas 2D/3D

Kenn Chung, Eric Kokstad

Engenheiro 3D

Eric Bruebach

Efeitos dos Elementos Sonoros

Scott Branson

Fornecedores de Desenvolvimento

David Lawson (BROW), Paul Schreiber
(ProgShow), John Tull (TullSoftware)

Controle de Qualidade

Tom Rasmussen

Programação Adicional

Patrick Schreiber, John Tull

Arte Adicional

John Van Dusen

Trabalho Adicional dos níveis

Eric Kokstad, Mark Carter, Kevin Chung, Scott
Branson

Consultorias de Gráficos/Animações 3D

Puddleown Graphics

Agradecimentos Especiais

à Majaq Wika Ltd., Mark Moskowitz, Ben Jervis,
Monny Grentlo, Robert Leebetter, Lloyd "Big
Mac", Kinoshita, Randy Reeves, Eric Wilson

Agradeço aos especialistas citados por:

Programação: John Carmack, Michael Abrash, John Cash

Design: John Romero, Sandy Peterson, Amoson McGow, Tim Wiltis

Arte: Adrian Carmack, Kevin Cloud

Box: Jay Wilbur, Mike Wilbur, Dennis Jackson

Programas e Suportes: Steven Green, Bartel Alexander

Agradecimentos Especiais à:

Intel, Warner e First Inch Halls por Elementos Sonoros e Música

Rowe Taylor por Sons Digitais e Part Data

1. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

2. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

3. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

4. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

5. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

6. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

7. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

8. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

9. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

10. 關於「臺灣省教育廳」之設立，係由蔣中正總統於民國三十四年（一九四五年）九月間，在重慶時，即向國民政府提出，並經行政院核准，由教育部籌備，於民國三十五年（一九四六年）一月間，在臺北正式成立。

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº 314 141670

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421

© 1997 Sega. Quake ® © 1996, 1997 Id Software, Inc. Todos os direitos reservados. Publicado por Sega sob licença de GT Interactive Software Corp. Quake é marca registrada, o logo Id™ e o Q estilizado são marcas de Id Software, Inc. GT™ é marca registrada de GT Interactive Software Corp.

TEC TOY

SEGA